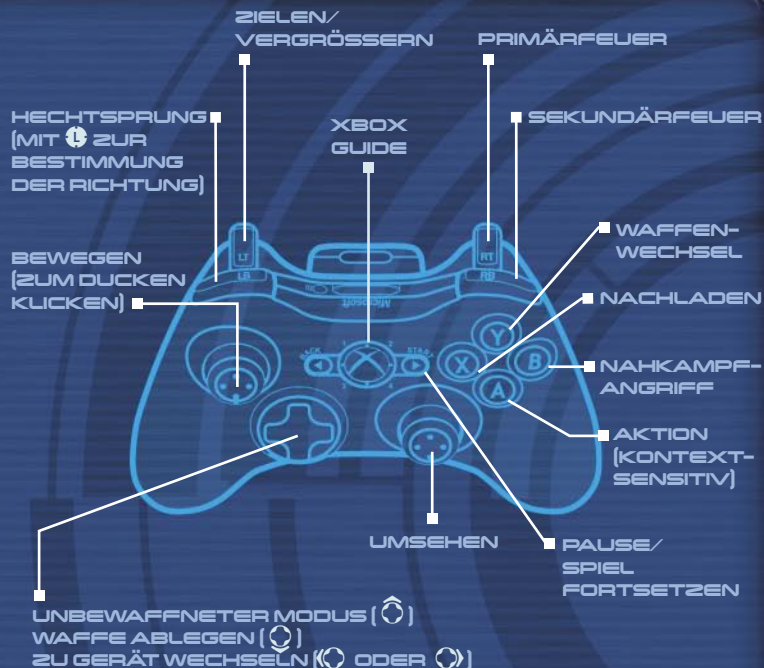




XBOX 360

XBOX  
LIVE

# ZEIT FÜR ACTION!



EIN LEITFADEN  
FÜR DEN  
MODERNEN  
KAMPF

AUSGABE  
2020



dataDyne  
IHR LEBEN | UNSERE HÄNDE



0905 Artikelnr. X11-47352 DE

Lösungsbuch erhältlich  
primagames.com®



Microsoft  
game studios

## ⚠️ WARNUNG

Lesen Sie das Xbox 360 Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support), oder kontaktieren Sie den Kundensupport (nähere Informationen finden Sie innen auf der hinteren Umschlagseite).

## WICHTIGE GESUNDHEITSINFORMATIONEN ZUM VERWENDEN VON VIDEOSPIELEN

### Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm.
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer.
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

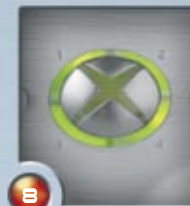
Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.



2



5



8



10



12



15



23



24



28

- |                                      |                                      |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| 2 Eine Nachricht von Ihrem Gastgeber | 25 Kampfarena                        |
| 3 Erste Schritte                     | 27 Schnelles Spiel und Eigenes Spiel |
| 4 Missionsmodus                      | 28 Deathmatch                        |
| 5 Waffenkammer und Waffenplätze      | 29 DarkOps                           |
| 6 Bildschirm-Layout                  | 30 Anpassung                         |
| 8 Steuerung                          | 31 Mitwirkende                       |
| 10 Identifikationsdateien            | 32 Garantie                          |
| 12 Taktische Bewegungen              | 33 Technischer Support               |
| 16 Ausrüstung                        |                                      |
| 24 Fahrzeuge                         |                                      |

# WILLKOMMEN IN MEINER WELT!

Ich möchte gleich zu Beginn betonen, dass Sie mit der bahnbrechenden Heimversion der legendären Deathmatch-Software eine kluge Wahl getroffen haben. Viele haben es versucht, aber keinem ist es gelungen (oder wird es gelingen), den Marktanteil oder die anhaltende Popularität des Phänomens Deathmatch zu gefährden, und DataDyne ist ganz sicher der einzige Konzern, der die Technologie in einer Version für den Hausgebrauch replizieren kann.

Dank unserem Erfindungsreichtum können auch Sie jetzt danach streben, sich in puncto Athletik, Ausdauer und Nerven mit den besten Deathmatch-Kontrahenten der Welt zu messen. Vielleicht stehen auch Sie eines Tages, von Millionen bewundert, auf der internationalen Bühne und kämpfen um Ruhm und erleben den Nervenkitzel des Kampfes.

Ich bin sicher, dass unsere Deathmatch-Software bald schon viele ruhmreiche Siege für Sie aufzeichnen wird, und ich hoffe, dass Sie so Ihre Weisheit mehren werden und sich zu noch größerem Ehrgeiz anspornen lassen.

Danke, dass Sie sich für DataDyne entschieden haben. Ihre Entscheidung erfüllt mich mit Freude.



- Zhang Li, Geschäftsführung DataDyne

## ERSTE SCHRITTE

Wenn Sie die Spielwelt zum ersten Mal betreten, werden Sie aufgefordert, ein Profil zu erstellen. In Ihrem Profil werden die Fortschritte im Spiel und Details zu Ihrem Punktestand, Einstellungen und Leistungen gespeichert. Fortschritte werden automatisch nach jedem Level in Ihrem Profil gespeichert, aber auch, wenn Sie etwas Neues geschafft haben oder Ihre Einstellungen ändern.

Sie müssen das Profil nur einmal erstellen. Es wird dann jedes Mal, wenn Sie spielen, automatisch geladen.

## HAUPTMENÜ

Folgende Optionen sind im **Hauptmenü** verfügbar:

### 1 MISSIONEN

Absolvieren Sie den gesamten Spießrutenlauf der Storymissionen entweder im Modus **Solo-Agent** oder im **Kooperativ-Modus**.

### 2 KAMPFARENA

Richten Sie ein Multiplayer-Spiel ein (Screensplit-Spiel, System Link oder Xbox Live®). Alle Einzelheiten finden Sie im Abschnitt Kampfarena.

### 3 OPTIONEN

Optimieren Sie Ihre Steuerungseinstellungen, ändern Sie den Standard-Multiplayer-Charakter und bearbeiten Sie Audio-/Grafik-Optionen.





## MISSIONSMODUS

Sie können die Missionen entweder als Einzelspieler im Modus **Solo-Agent** oder mit einem Freund im **Kooperativ**-Modus spielen. Die Option **Bestenlisten** stellt eine Verbindung zu Xbox Live her und vergleicht Ihre Leistung in den Missionsmodi mit denen anderer Spieler auf der ganzen Welt in der Online-Einstufung.

### SO STARTEN SIE EINE SOLO-MISSION

Wählen Sie im **Hauptmenü** die Option **Missionen** und dann im **Missionsmodus-Bildschirm** **Solo-Agent**. Das Menü **Missionsauswahl** erscheint. An diesem Punkt müssen Sie sich für eine bestimmte Mission entscheiden (neue Spieler fangen stets mit der Datenkern-Mission an) und die **Missionsschwierigkeit** wählen. Sie können nur eine Schwierigkeit wählen, die gleich oder niedriger als die Ihrer vorhergehenden Mission ist.

Verfolgen Sie die **Missionsbesprechung** (oder drücken Sie **A** zum Überspringen) und gehen Sie dann weiter zur **Missionsübersicht**.

Von hier können Sie die Mission sofort beginnen oder vorher einen Abstecher zur **Waffenkammer** machen, sofern Sie Ihr Arsenal von Waffen und Geräten anpassen wollen.

### SO STARTEN SIE EINE KOOP-MISSION

Wählen Sie im **Hauptmenü** die Option **Missionen** und dann im **Missionsmodus-Bildschirm** **Kooperativ**.

Im nächsten Schritt müssen Sie festlegen, wie Sie mit Ihrem Ko-Agenten zusammenarbeiten möchten. Entscheiden Sie sich für **Lokal** (Splitscreen auf einem einzelnen Xbox 360™ Entertainmentsystem) oder **System Link** (lokales Netzwerk, LAN). Danach gelangen Sie zur **Missionsauswahl** und zu den nachfolgenden Bildschirmen, die im Kapitel „So starten Sie eine Solo-Mission“ beschrieben wurden. Der Spieler, der das Spiel startet, entscheidet über Level und Schwierigkeit.

Wenn Sie **Xbox Live** wählen, gelangen Sie zur Xbox Live Online-Multiplayer-Funktion, um einen passenden Teamgefährten zu finden, bevor Sie zum **Missionsauswahl**-Bildschirm gelangen.

## WAFFENKAMMER UND WAFFENPLÄTZE

Die **Waffenkammer** ist nur vor Beginn einer Mission zugänglich. Ihre Standardwaffe ist die P9P, aber Sie können unter allen Waffen wählen, die Sie von vorherigen Missionen mitgebracht haben.

Vier Plätze stehen zum Tragen von Waffen zur Verfügung, aber das bedeutet nicht zwangsläufig, dass Platz für vier verschiedene Gegenstände ist. Pistolen nehmen zum Beispiel nur einen Platz ein, während Scharfschützengewehre und Raketenwerfer auf Grund ihrer Größe je drei Plätze beanspruchen. Die Regeln für Waffenplätze gelten sowohl für das **Solo-Agent**- als auch für das **Kampfarena**-Spiel.

#### 1 PLATZ

P9P | Magsec | Magnum | Psycho-Gewehr | Vibromesser  
Falcon | Hawk | Granate | Blendgranate | Multimine

#### 2 PLÄTZE

CMP-150 | Kampfschild | FAC-16  
UGL | Laptop | RCP-90 | KSI-74  
DEF-12 | SuperDragon | DW-P5

#### 3 PLÄTZE

M60 | Plasmagewehr  
Schockwelle | Jackal  
Raketenwerfer

1

2

3

4

Außerdem können Sie ein Gerät mit in die Mission nehmen, das bei einem Besuch in der **Waffenkammer** ausgewechselt werden kann. Jedes Gerät ist kontextsensitiv, bietet ein eigenes, einzigartiges Minispiel und kann, je nach Ihrer anfänglichen Wahl, die Routen und Möglichkeiten beeinflussen, die Ihnen offen stehen.

Defensive Körperpanzerung, die Sie im Lauf einer Mission finden, hat keinen Einfluss auf Ihre verfügbaren Waffenplätze. Die Panzerung wird durch einen weißen Umriss um Ihren Gesundheitsbalken angezeigt und verringert den Schaden durch feindliches Feuer (mit der logischen Ausnahme von panzerungsdurchdringender Munition). Gepanzerte Feinde bei **Solo-Agent**-Missionen können an der geschützten Stelle mehr Schüsse aushalten. In der **Kampfarena** erstreckt sich die Wirkung jeder Art von Panzerung auf den ganzen Körper.

## BILDSCHIRM-LAYOUT

### GESUNDHEITS-BALKEN

Dieser Balken wird kürzer, wenn Sie Schaden nehmen. Schockschaden durch Stürze, Gas, Feuer und einige Nahkampfangriffe wird nach und nach regeneriert. Ein weißer Umriss um den Balken zeigt Panzerung an.

### MUNITIONSBALKEN

Zeigt die Munition der Waffe an, die Sie tragen, sowohl im aktuellen Magazin als auch insgesamt. Damit Sie bei einem Schusswechsel nicht ohne Munition dastehen, sollten Sie rechtzeitig und oft manuell nachladen.

### WAFFENWECHSEL

Erscheint, wenn Sie zwischen Waffen in Ihrem Inventar wechseln oder versuchen, eine neue Waffe ohne ausreichend vorhandene Plätze aufzuheben. In diesem Fall werden die neue und die dafür abzulegende Waffe angezeigt.

### AKTIONS-ANZEIGE

Wird angezeigt, wenn die Umgebung eine kontextsensitive Aktion zulässt. Die Taste ist stets dieselbe, die Aktion variiert je nach den Umständen (eine Tür öffnen, eine Leiter hinaufklettern, in Deckung gehen und so weiter).

### RADAR

Nur in der Kampfarena verfügbar, es sei denn, ein Solo-Agent trägt eine Waffe mit eingebautem Radar. Jeder grüne Punkt zeigt einen Verbündeten an, jeder rote weist auf einen Feind hin (diese werden aber nur angezeigt, wenn Waffen ohne Schalldämpfer abgefeuert werden). Dreiecke zeigen Feinde auf einer höheren oder niedrigeren Geländeebene an.

### AKTIONS-ANZEIGE

### GESUNDHEITS-BALKEN

### RADAR



### WAFFEN-WECHSEL

### MUNITION IM MAGAZIN

## Wir haben soeben Ihr Leben verändert



Natürlich ist das alles nicht neu für Sie. Ein digitaler Assistent, der sich um Ihren täglichen Kleinkram kümmert und Ihr Leben organisiert. Aber diesmal meinen wir es ernst! Ihr d-HELPER speichert mehr Informationen, als Sie in hundert Jahren zusammentragen können, und nie bricht eine Videoverbindung zusammen, egal ob Sie sich jetzt im Dschungel von Mexiko oder zum Mittagessen bei Ihrer Mutter befinden.

Alles auf einer flexiblen, nur 0,5 Millimeter dicken Karte. Ihr Leben wird niemals wieder wie früher sein.

- Hochauflösender PlasmaFlex-Bildschirm
- Netzhaut-NeuroLink-Faser-Sicherheitssystem\*
- Betriebssystem PIMcom 2017 mit HiPad-Zugriff oder optionaler Spracheingabe
- Weltweiter Kommunikationszugang mit LowDrop-Grafik-Verminderung\*\*
- 3 TB Speicher auf der Karte und zentrale Upload-Fähigkeit
- Digitaler Hilfe-Assistent online

\* erfordert einen chirurgischen Eingriff in Ihrer DataDyne-Zweigstelle

\*\* erfordert optionale BunnyLink-Kopfhörer





Hier sehen Sie die Standardsteuerung. Um Ihre Steuerungsmethode zu ändern, wählen Sie im **Hauptmenü** den Eintrag **Optionen**.

**LT** ZIELEN/VERGRÖßERN

**LB** HECHTSPRUNG (MIT  
ZUR BESTIMMUNG  
DER RICHTUNG)

**LB** BEWEGEN  
(ZUM DUCKEN  
KLICKEN)

**LB** UNBEWAFFNETER MODUS [ ]  
WAFFE ABLEGEN [ ]  
ZU GERÄT WECHSELN [ ODER ]



**XBOX  
GUIDE**

Voreinstellungen im Xbox Guide setzen individuelle Einstellungen möglicherweise außer Kraft. Wenn Änderungen im **Optionen**-Menü nicht übernommen werden, überprüfen Sie, ob kein Konflikt mit den Einstellungen Ihres Xbox Guide vorliegt.



**RT** PRIMÄRFEUER



**RB** SEKUNDÄRFEUER



**Y** WAFFENWECHSEL



**X** NACHLADEN



**B** NAHKAMPFANGRIFF



**A** AKTION  
(KONTEXTSENSITIV)



**START** PAUSE/SPIEL  
FORTSETZEN



**R** UMSEHEN

**JACK DARK**

GEBURTSDATUM: 28.04.1969 BLUTGRUPPE: A



96640-1

**Beschreibung:** Nach Gastspielen bei den Marines und den Gesetzeshütern verließ Jack Dark die Truppe unter fragwürdigen Umständen und gründete eine kleine Kopfgeldjägeragentur, um seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Dark ist kurz angebunden, ruppig und herrschsüchtig, besitzt aber reichlich Erfahrung und die rückhaltlose Zuverlässigkeit, die jeden guten Anführer auszeichnet.

**JOANNA DARK**

GEBURTSDATUM: 20.03.2000 BLUTGRUPPE: O



10035-2

**Beschreibung:** Joanna Dark, Tochter von Jack Dark und viel versprechende Kopfgeldjägerin in Ausbildung, ist kühn, athletisch, von Natur aus scharfsinnig und erfinderisch. Aber sie hat noch keine uneingeschränkte Kontrolle über ihre Emotionen und die tollkühnen Anwandlungen, die sie manchmal auslösen. Der übertrieben fürsorgliche Charakter ihres Vaters sorgt für weitere Spannungen.

**CHANDRA**

GEBURTSDATUM: 21.11.1998 BLUTGRUPPE: AB



01192-8

**Beschreibung:** Die geheimnisvolle Chandra vervollständigt das Trio von Dark Bail Bonds. Jack Dark begegnete der jungen Hackerin erstmals während seiner Dienstzeit bei der Polizei von Detroit, wo sie ungleiche Verbündete wurden. Chandra war von der Gründung an bei DBB und spielt seither die entscheidende Rolle der Missionskoordinatorin.

PAPER-SICHERHEIT - 0112

ID: 100020233  
NETZHAUTÜBERPRÜFUNG  
BESTANDEN

FREIGABE: A

DOKUMENT LÖST  
SICH AUF IN:  
24 32 M 3 5dataDyne  
IHR LEBEN | UNSERE HÄNDEINTERNE MITTEILUNG  
VERTRAULICH

Wir beobachten diese Typen jetzt schon eine Weile, aber es könnte nicht schaden, wenn Sie sich trotzdem über ihre DatenTags informieren. Sie waren ein paar Mal dicht dran, einige unserer „speziellen Projekte“ auffliegen zu lassen, aber ich werde wegen ein paar Amateur-Kopfgeldjägern ganz sicher keine großen Profite verlieren. Wenn Sie mehr Informationen wollen, kann ich eine Holo-Konferenz anberaumen. Kontaktieren Sie mich via d-HELPER, wenn Sie wieder in der Stadt sind, ja? Hier braut sich etwas Großes zusammen, das Sie ganz sicher nicht versäumen wollen.

Ex-Verleih-Deathmatch-Holostühle!

Verbinden Sie sich mit dem Haupttraster, spielen Sie wie ein Profi!  
Voll funktionsfähig, nur leicht angesengt. Sicherheitsprotokolle  
deaktiviert! ID#6652 - Nur Sprache**DARK BAIL BONDS**

PROFESSIONELL UND VERTRAULICH

BÜRGEN, BUNDES- UND IMMIGRATIONS-  
KAUTIONEN WERDEN AKZEPTIERT

DETEKTIV-DIENSTE

Erfahrenes Ex-Strafverfolgungsteam mit über 30 Jahren Erfahrung  
QuadNet-NeuroLink fähig

Wir arbeiten auch international

d-Helper und 10X-Debt werden akzeptiert

KOSTENLOS ANRUFEN!  
IDEX I.D.#2208 - DARK 01Sport-Almanache zu verkaufen  
Sämtliche Jahre verfügbar. Für Youngster mit Blick für die z.  
D.9778 Outlawere anrufen und Marty verurteilen

Wir lieben K...



Agenten sollten sich ihre Umgebung stets zunutze machen, um die Oberhand zu behalten. Zu einer guten Taktik gehört, dass man bei einem Schusswechsel auch die Umwelt zu seinem Vorteil nutzt.



## IN DECKUNG GEHEN

Die **Aktions-Anzeige** erscheint auf dem Bildschirm, wenn Sie sich Objekten und Umgebungspunkten nähern, die als Deckung genutzt werden können. Drücken Sie **A**, um in Deckung zu gehen. Mit **RT** können Sie um Säulen herum sehen und zielen (falls möglich), mit **A** feuern Sie. Drücken Sie **A** erneut, wenn Sie bereit sind, die Deckung zu verlassen.

Die exakte Steuerungsprozedur, um in Deckung zu gehen und sie zu verlassen, können Sie im Unterabschnitt

Steuerungsoptionen des Hauptmenüs ändern.

## AUSWEICHEN

Benutzen Sie **LB** zusammen mit **LB**, um Kampf-Hechtsprünge auszuführen und sich abzurollen. Feinden fällt es viel schwerer, Sie anzuvisieren, wenn Sie ständig in Bewegung bleiben. Sollten Sie aber bei Hechtsprüngen oder beim Abrollen durch Schüsse getroffen werden, erhalten Sie mehr Schaden als gewöhnlich.

## ZIELMODUS

Wenn präziseres Zielen erforderlich ist, halten Sie **LT** gedrückt, während Sie sich bewegen. Das aktiviert den **Zielmodus**, wodurch das Anvisieren einfacher wird. Sie können sich dann aber nicht mehr mit der vollen Geschwindigkeit bewegen.

Wenn an Ihrer aktuellen Waffe ein Zielfernrohr befestigt ist, kommt es ebenfalls zum Einsatz. In diesem Fall wird eine höhere Vergrößerungsstufe verfügbar, je nachdem, wie viel Druck Sie auf **LT** ausüben (drücken Sie den Schalter für maximale Vergrößerung ganz runter).

## GLEICHZEITIGE BENUTZUNG

Einige Waffen, vorwiegend Pistolen und Maschinenpistolen, können gleichzeitig benutzt werden, wenn Sie ein passendes Paar finden. Die zusätzliche Feuerkraft bei der gleichzeitigen Benutzung wird allerdings durch den Verlust der Zielfunktion ausgeglichen, da **LT** jetzt stattdessen die Waffe in der linken Hand abfeuert.

Granaten und der Kampfschild können auch gleichzeitig mit einer Pistole oder MP benutzt werden (sekundäre Funktionen werden dadurch aber deaktiviert). Schalten Sie einfach durch Ihre Waffen, bis Sie sie ausgewählt haben.

## WAFFEN AUFHEBEN

Wenn Sie eine Waffe sehen, die Sie haben möchten, laufen Sie einfach darüber, um sie aufzuheben. Bei Waffen, die identisch mit einer sind, die Sie schon haben, wird automatisch die Munition entnommen.

Wenn Sie nicht genügend freie Plätze haben, um die neue Waffe zu tragen, können Sie einen Tausch vornehmen. Stellen Sie sich in Reichweite der am Boden liegenden Waffe und drücken Sie **Y**, um Ihre aktuelle Waffe abzulegen und die neue aufzunehmen.

## WAFFEN ABLEGEN


Eine Waffe wird normalerweise automatisch fallen gelassen, wenn Sie sie gegen eine andere austauschen. Sie können aber auch jederzeit eine Waffe manuell ablegen, indem Sie **RT** drücken. Das ist nützlich, wenn Sie einem unbewaffneten Teamgefährten in Bedrängnis eine Waffe zukommen lassen möchten.

## WAFFEN VERBERGEN


Sie können jederzeit Ihre Waffe wegstecken und unbewaffnet vorgehen, was manchmal sinnvoller ist, als herumzulaufen und alles, was sich bewegt, mit einer Waffe zu bedrohen. Was Sie tragen, hat auch Einfluss auf Ihr Bewegungstempo. Drücken Sie **RT**, um eine Waffe zu verbergen.




## ENTWAFFNEN

Wenn Sie unbewaffnet sind (drücken Sie dazu ) , drücken Sie **RB** , um nach der Waffe eines Gegners zu greifen. Sie müssen dazu vor einem Gegner stehen (und ausreichend freie Waffenplätze haben), damit Ihr Entwaffnungsversuch erfolgreich verlaufen kann.

## KONVERSATION

Sollten Sie im Lauf einer Mission auf einen offensichtlich unbewaffneten Charakter treffen, sind Sie gut beraten, wenn Sie Ihre Waffe wegstecken und die Kunst der Konversation anwenden, um weiterzukommen. Wenn Ihr Ziel bereit ist zu reden, sind drei Optionen verfügbar: Bluffen, Drohen und Bezirzen (Auswahl mit den  -Richtungspfeilen). Als Faustregel sollten Sie bei Leuten bluffen, die verwirrt wirken, Leuten drohen, die einen nervösen Eindruck machen, und die bezirzen, die freundlich zu sein scheinen. Eine erfolgreiche Interaktion kann Ihrer Mission nur helfen, ein Scheitern wird sie mit ziemlicher Sicherheit behindern.

## VERSPOTTEN

In entscheidenden Kämpfen werden Sie feststellen, dass Ihre Gegner Sie beim Kämpfen gern verspotten. Sie können das Blatt wenden und einen vorübergehenden Vorteil erringen, wenn Sie eine spitzzüngige Antwort geben. Wenn ein Feind Sie verspottet hat, erscheint ein  -Richtungspfeil auf dem Bildschirm. Drücken Sie dann rasch die richtige Richtung, um zu antworten. Dadurch lenken Sie den Gegner ab oder ärgern ihn und bekommen so die Gelegenheit, ihm etwas Schaden zuzufügen.


## KONTROLLIERTES FALLEN

Sie können relativ sicher aus einstöckiger Höhe springen. Die Wucht des Aufpralls beeinträchtigt zwar vorübergehend Ihr Bewegungstempo und fügt geringen Schockschaden zu, dieser wird allerdings schnell regeneriert. Wenn Sie aus größerer Höhe fallen, ist das jedoch deutlich gefährlicher. Sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt.

## GESCHÜTZTÜRME

Geschütztürme mit schweren, montierten Waffen findet man an verschiedenen Punkten an Land und auf Fahrzeugen, wie z. B. dem Hovercraft. Auf Geschütztürmen montierte Waffen können gestohlen oder ausgewechselt werden, ihr wichtigster Vorteil – unbegrenzte Munition und keine Nachladezeit – bleibt aber nur bestehen, solange sie montiert sind.

## LEITERN BENUTZEN

Die **Aktions-Anzeige** erscheint auf dem Bildschirm, wenn Sie sich einer Leiter nähern. Drücken Sie **A** , um Waffen, die Sie tragen, zu schultern und den Fuß auf die Sprossen zu stellen. Bewegen Sie dann  aufwärts oder abwärts, um rauf- oder runterzuklettern. Drücken und halten Sie **A** , um die Leiter rasch hinunterzurutschen.

## ZIP-LEINEN

Die **Aktions-Anzeige** erscheint auch, wenn Sie unter Zip-Leinen durchgehen. Drücken Sie **A** , um die Zip-Leine zu benutzen. Sie lassen automatisch los und fallen zu Boden, wenn Sie das Ende erreicht haben.



Um auf Sekundärfunktionen zuzugreifen, tippen Sie kurz **RB** an.  
Um auf Tertiärfunktionen zuzugreifen, halten Sie **RB** gedrückt und drücken dann **LT**.

## PISTOLEN

### P9P (GLEICHZEITIGE BENUTZUNG)

KAPAZITÄT: 9 SCHUSS

SEKUNDÄRFUNKTION: SCHALLDÄMPFER

TERTIÄRFUNKTION: TASCHENLAMPE

Sehr wandlungsfähige Pistole mit standardmäßigem Zielfernrohr. In der Sekundärfunktion gibt es einen Schalldämpfer für lautloses Töten, in der Tertiärfunktion wird eine Taschenlampe für den Gebrauch in schlecht beleuchteten Umgebungen aktiviert.



### FALCON

(GLEICHZEITIGE BENUTZUNG)

KAPAZITÄT: 18 SCHUSS

SEKUNDÄRFUNKTION: KRACHER

Eine Waffe mit relativ wenig Durchschlagskraft, aber guter Genauigkeit, die von Profis wegen ihrer schnellen Feuerrate geschätzt wird. Bei der Sekundärfunktion können Sie ein volles Magazin auswerfen und einen Schuss nach dem anderen abgeben, um Feinde abzulenken.



### MAGNUM

(GLEICHZEITIGE BENUTZUNG)

KAPAZITÄT: 6 SCHUSS

SEKUNDÄRFUNKTION: KÖDERSCHUSS

Für jemand, der echte Durchschlagskraft zu schätzen weiß, ist dieser beeindruckende Sechsschüssler mit beträchtlicher Mündungsgeschwindigkeit genau das Richtige. Die Sekundärfunktion feuert einen schallgedämpften Köderschuss mit zeitverzögerter Explosion ab.



### MAGSEC 4

(GLEICHZEITIGE BENUTZUNG)

KAPAZITÄT: 9 SCHUSS

SEKUNDÄRFUNKTION: ABPRALLENDE SCHÜSSE

Supermoderne Militärpistole, die ideal geeignet ist, um Feinde über größere Distanz anzugreifen. Bei der Sekundärfunktion werden die Kugeln magnetisiert, wodurch es vermehrt zu Querschlägen kommt und es geschickten Benutzern möglich wird, effektiv um Ecken herum zu schießen.



### PSYCHOSE-GEWEHR

(GLEICHZEITIGE BENUTZUNG)

KAPAZITÄT: 6 SCHUSS

SEKUNDÄRFUNKTION: PSYCHOSEMITTEL

Kompakte Betäubungspistole, die häufig von Kautionsjägern benutzt wird. Sie kann eine konzentrierte Dosis abfeuern, die dem Ziel die Fähigkeit nimmt, zwischen Freund und Feind zu unterscheiden, was zu großem Schaden auf beiden Seiten führen kann.



## SCHWERE WAFFEN

### M60

KAPAZITÄT: 80 SCHUSS

SEKUNDÄRFUNKTION: KRÄHENFÜSSE (BRAUCHT 3 SCHUSS)

Diese mit Patronengurten zu fütternde Schönheit sorgt für heftiges Sperfeuer, das die Ungenauigkeit vergessen macht. Die Sekundärfunktion besteht im Auswerfen von Krähenfüßen, die Personen aufhalten und die meisten Fahrzeuge außer Gefecht setzen können.



### PLASMAGEWEHR

KAPAZITÄT: 40 SCHUSS

SEKUNDÄRFUNKTION: TARNUNG

Feuert explodierende Bolzen aus superheißem Plasma. Die Sekundärfunktion leitet Energie ab, um den Schützen zu tarnen. Ein selbstladender Energiekern bietet unbegrenzte Munition, aber die Ladung wird schnell verbraucht, besonders beim Tarnen (Bewegungen im Tarnmodus verbrauchen die Energie noch schneller).



### RAKETENWERFER

KAPAZITÄT: 4 RAKETEN

SEKUNDÄRFUNKTION: ELEKTRONISCHE FLUGSTEUERUNG

Sorgt für ausreichende Zerstörung durch einen Standardgefechtsskopf. In der Sekundärfunktion werden dagegen Raketen mit elektronischer Flugsteuerung abgefeuert, die mittels eines ausklappbaren Zielfinders genau in ihr Ziel gesteuert werden können, vorausgesetzt, sie schlagen ein, bevor der Treibstoff alle ist.





## MASCHINENPISTOLEN

**DW-P5**

KAPAZITÄT: 24 SCHUSS

SEKUNDÄRFUNKTION: SCHALLDÄMPFER

TERTIÄRFUNKTION: TASCHENLAMPE

Das DW-P5 verfügt über ein eingebautes Zielfernrohr und kann leicht modifiziert werden. In der Sekundärfunktion gibt es einen Schalldämpfer für Aufklärungsmissionen, in der Tertiärfunktion wird eine Taschenlampe für den Gebrauch in schlecht beleuchteten Umgebungen aktiviert.

**UGL LIBERATOR****(GLEICHZEITIGE BENUTZUNG)**

KAPAZITÄT: 24 SCHUSS

SEKUNDÄRFUNKTION: FALLE

Eine mächtige, aber ungenaue Waffe, die beim „blinden Feuern“ besonders beliebt ist. Bei der Sekundärfunktion wird die Waffe abgelegt und ein interner Sprengsatz aktiviert, der explodiert, sobald jemand in ihren Einflussbereich gerät.

**CMP 150****(GLEICHZEITIGE BENUTZUNG)**

KAPAZITÄT: 24 SCHUSS

SEKUNDÄRFUNKTION: HOLOGRAMM

Das zielgenaue und schnellfeuernde CMP kann Feinde auf kurze Distanz nahezu zerfetzen. Seine Sekundärfunktion aktiviert einen hoch entwickelten eingebauten Hologrammprojektor, der Feinde anlocken und täuschen kann.

**RCP-90**

KAPAZITÄT: 40 SCHUSS

SEKUNDÄRFUNKTION: GEFAHRENDETEKTOR

TERTIÄRFUNKTION: UMPROGRAMMIEREN

Verfügt über eine beeindruckende Feuerrate plus unschätzbare Zusatzfunktionen. Mit der Sekundärfunktion können Sie Feinde festnageln und besser markieren, die Tertiärfunktion dient zum Umprogrammieren elektronischer Bedrohungen, wie zum Beispiel Wachgeschütze, Minen und Sicherheitskameras (zielen und dann **A** drücken).



## STURMGESWEHRE

**KSI-74**

KAPAZITÄT: 30 SCHUSS / 1 BAJONETT

SEKUNDÄRFUNKTION: BAJONETTSCHUSS

Ein klobiges und mächtiges Sturmgewehr, das äußerst wirksam ist, wenn kurze Salven abgefeuert werden. Die Sekundärfunktion ist ein Bajonett, um Gegner lautlos auszuschalten.

**FAC-16**

KAPAZITÄT: 30 SCHUSS / 2

GRANATENSCHÜSSE

SEKUNDÄRFUNKTION: GRANATE

TERTIÄRFUNKTION: SCHALLDÄMPFER

Ein präzises und anpassungsfähiges Militärgewehr mit einem Standardzielfernrohr. Die Granaten der Sekundärfunktion detonieren bei Aufschlag auf eine beliebige Oberfläche, während bei der Tertiärfunktion ein Schalldämpfer für lautloses Töten zum Einsatz kommt.

**SUPERDRAGON**

KAPAZITÄT: 20 SCHUSS / 6

GRANATENSCHÜSSE

SEKUNDÄRFUNKTION: ABPRALL-GRANATEN

TERTIÄRFUNKTION: NACHTSICHT

Eine vielseitige Infanteriewaffe mit eingebautem Zielfernrohr. In der Sekundärfunktion wird zum darunter angebrachten Granatwerfer gewechselt, mit dem Sie mit etwas Übung Granaten abfeuern können, die mit verheerender Wirkung von Mauern und Decken abprallen.

**LAPTOP**

KAPAZITÄT: 30 SCHUSS

SEKUNDÄRFUNKTION: WACHGESCHÜTZ

Kompakt und tödlich mit einer Furcht einflößenden Feuerrate. Die Sekundärfunktion verwandelt es in ein autonomes Wachgeschütz, das sich ideal für verdeckt agierende Agenten eignet, die im Einsatz einen Laptop-PC benötigen. Läuft unter Windows® 2020.



## NAHKAMPF

### VIBROMESSER

MAXIMALER SCHNITTRADIUS: 2 METER  
SEKUNDÄRFUNKTION: ABLENKEN

Eine Resonanzklinge unbekannter Herkunft, die in den richtigen Händen eine grausame Waffe ist. Bei der Sekundärfunktion wird eine undurchdringliche Wand erzeugt, die Kugeln ablenken und direkt zum Ursprung zurückwerfen kann.



### DEF-12-SCHROTGEWEHR

KAPAZITÄT: 6 SCHUSS  
SEKUNDÄRFUNKTION: RADARSONDIERUNG  
TERTIÄRFUNKTION: ATTRAPPE

Die ideale Waffe mit großer Durchschlagskraft für beengte städtische Umgebungen. Der Träger und in der Nähe befindliche Verbündete sind durch Standardelektronik vor feindlichen Radarab tastungen geschützt. Die Sekundärfunktion markiert alle nahen Ziele, verrät jedoch auch den Träger, während der Tertiärmodus feindliche Radargeräte austrickst und Sie als Verbündeten ausgibt.



### KAMPFSCHILD

(GLEICHZEITIGE BENUTZUNG)

POLYKARBONATDICKE: 0,250"

Garantiert 100%igen Schutz bei Nahkampfangriffen und begrenzten Schutz gegen Kleinkaliberwaffen. Halten Sie **U** gedrückt, um ihn auf Kopfhöhe anzuheben. Durchsichtige Scheiben ermöglichen Sicht im Kampf, wenn er mit einer Waffe benutzt wird.



## WURFWAFFEN

### SPLITTERGRANATE (GLEICHZEITIGE BENUTZUNG)

SPRENGRADIUS: 5 METER  
SEKUNDÄRFUNKTION: GLEICHZEITIGE BENUTZUNG

Hoch explosive Splittergranate mit einem Vier-Sekunden-Zünder, die bei Aufschlag sofort detoniert, falls sie bis zum Ablauf des Timers festgehalten wird. Mit der Sekundärfunktion können Granaten gleichzeitig mit einer Pistole oder einer MP benutzt werden.



### MULTIMINE

SPRENGRADIUS: 2 METER  
SEKUNDÄRFUNKTION: FERNSTEUERUNG

Sehr wirkungsvoll, um Verfolger loszuwerden. Kann als Sensormine eingesetzt werden, die explodiert, sobald sich Feinde nähern. Die Sekundärfunktion kann auch dazu dienen, eine tödliche Spur aus Minen zu legen, die explodieren, sobald sie ausgelöst werden.



### HAWK

ÜBERLEBENSCHANCE (UNGEPANZERT): KEINE  
SEKUNDÄRFUNKTION: SCHRAPNELLSCHILD  
Ein kurioses Versuchsmodell mit einer Klinge aus einer Wolframlegierung (Zielerfassung eines Gegners mit **U**). Der Hawk verwendet ein miniaturisiertes Anti-Schwerkraftgerät, um längere Flugzeit zu erreichen und die Sekundärfunktion zu aktivieren, die aus einem Energiefeld besteht, das vor Granaten und Raketen schützt.



### BLENDGRANATE (GLEICHZEITIGE BENUTZUNG)

EFFEKTIVER RADIUS: 50 METER  
SEKUNDÄRFUNKTION: GLEICHZEITIGE BENUTZUNG

Verursacht eine blendend helle Explosion mit ohrenbetäubendem Lärm, die Feinde desorientieren und schnelles Nachsetzen bei einem Angriff ermöglichen kann. Der Effekt wirkt sich gleichermaßen auf alle aus, also sollten Sie den Blick abwenden. Die Sekundärfunktion ermöglicht gleichzeitige Benutzung mit einer Pistole oder einer MP.





## SCHARFSCHÜTZENWAFFEN

## JACKAL

KAPAZITÄT: EINZELSCHUSS

SEKUNDÄRFUNKTION: EMP-MARKER

Das Jackal, ein Weltklasse-Scharfschützengewehr mit Hornhaut-Sucher, nimmt nur eine einzige großkalibrige Patrone mit enormen Durchschlagskraft auf. Die Sekundärfunktion stört feindliche Radarsignale (und andere elektronische Geräte), während es die Position des Ziels auf allen Radargeräten in der Nähe eindeutig markiert.



## SCHOCKWELLE

KAPAZITÄT: 30 SCHUSS

SEKUNDÄRFUNKTION: RÖNTGEN

Die „Schockwelle“, eine geheime Experimentalwaffe, gibt einen Strom hoch aufgeladener Partikel ab, die Ihre Gegner einfach von den Füßen reißen können. Zur Sekundärfunktion gehört ein eingebautes Zielfernrohr, mit dem man Feinde auch durch Wände hindurch sehen kann. Überhitzt leicht.



## GERÄTE

Obwohl auch andere Geräte an verschiedenen Punkten verfügbar sind – wie z. B. das Medi-Kit (zum Wiederbeleben gefallener Verbündeter in den Modi Koop und DarkOps), der CamSpy (ferngesteuerte Drohne mit Peilsender oder Explosivladung) und das Audioskop (Aufklärwerkzeug mit Stimmanalysator) –, bieten die folgenden drei Geräte insgesamt den größten Nutzen.

Die Erfolgsaussichten jedes Geräts hängen von Ihrem Geschick ab, die Sicherheitsprozedur, Initiator genannt, zu überwinden. Drücken Sie **Y**, um eine Initiator-Sequenz jederzeit abzubrechen.

## DATENDIEB

Das unerlässliche Hilfsmittel, um Computerterminals und elektronisch gesteuerte Türen zu hacken. Hightech-Superspione sollten nie ohne aus dem Haus gehen.



Initiator: Schalten Sie alle Ringe des Elektronik-Invasionsabwehr-Systems (EIS) ab (als blaue Blöcke dargestellt), indem Sie **A** drücken, wenn der Cursor darüber gleitet. Wenn Sie einen roten oder zwei weiße Blöcke treffen, fallen Sie einen Ring zurück.

## SCHLOSSO-EX

Ein nützlicher Dietrich für alle altmodischen Türen. Kein Schnapp- oder Kippschloss kann diesem mechanischen Wunder widerstehen.



Initiator: Benutzen Sie **I**, um die „Schwachstelle“ von jedem Schlosskontakt zu finden. Der Controller vibriert (wenn aktiviert) und der mittlere Ring wechselt die Farbe und schrumpft, um den Fortschritt anzuzeigen. Ein grüner Indikator zeigt, dass der Schlosskontakt geknackt wurde.

## EXPLO-KIT

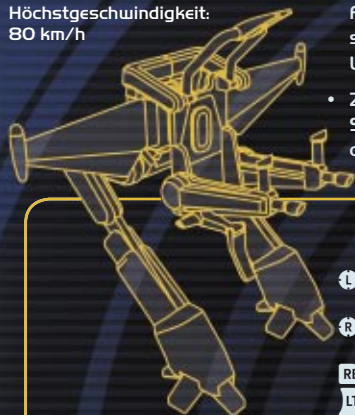
Auf eine Wand gestoßen, die gesprengt werden muss? Vergessen Sie jegliche Zurückhaltung und nehmen Sie dieses explosive Hilfsmittel zur Hand.



Initiator: Verbinden Sie die beiden Kontakte, indem Sie Quadrate drehen, bis sie einen geschlossenen Schaltkreis bilden. Wählen Sie mit **I** ein Teil aus und drehen Sie es mit **A**. Jedes Quadrat wechselt die Farbe, sobald es von der Ladung durchlaufen wird.

## JETPACK

Höchstgeschwindigkeit:  
80 km/h



- Modernstes Persönliches Fluggerät (PFG) mit standardmäßig eingebautem Laufmodus
- Zwei Maschinengewehre und Schwebefähigkeit, um stillstehend oder im Flug zu feuern

- Beschleunigen, bremsen, seitlich links/rechts
- Nach links/rechts drehen, aufwärts/abwärts sehen
- Starten/landen (wenn in Bodennähe)
- Aufsteigen (loslassen, um zu sinken, halten, um zu schweben)
- Einsteigen/aussteigen

**JETZT BEI DATADYNE PERSONAL TECHNOLOGIES ERHÄLTlich!**

## HOVERCRAFT

Höchstgeschwindigkeit: 100 km/h



- Beschleunigen, bremsen, seitlich links/rechts
- Nach links/rechts drehen
- Einsteigen/aussteigen

- Piloten- und Schützenpositionen mit Passagierraum an den Seiten (in der Verantwortung des Piloten)
- Geschützturm für drei austauschbare schwere Waffen: M60, Plasmagewehr oder Raketenwerfer

## KAMPFARENA

Multiplayer-Kämpfe in der Kampfarena fallen in zwei allgemeine Kategorien: **Deathmatch** und **DarkOps**. Zugang zu einem dieser Modi erhalten Sie, wenn Sie im Hauptmenü den Eintrag **Kampfarena** auswählen.

Wenn diese Option aktiviert ist, müssen Sie den entsprechenden Verbindungsmodus wählen. Es gibt drei Arten: **Lokal**, **System Link** und **Xbox Live**.

### LOKAL

Messen Sie Ihre Kräfte auf einem einzelnen Entertainmentssystem, entweder solo gegen Bots oder im Splitscreen-Spiel mit bis zu drei anderen Spielern (gegeneinander oder gegen Bots).

### SYSTEM LINK

Spielen Sie über ein lokales Netzwerk (LAN) gegen andere Entertainmentssysteme. Auch hier ist vierfaches Splitscreen-Spiel möglich.

### XBOX LIVE

Spielen Sie gegen wen Sie wollen, jederzeit und überall auf Xbox Live. Erstellen Sie Ihr eigenes Profil (Ihre Spielkarte). Chatten Sie mit Freunden. Laden Sie Inhalte vom Xbox Live-Marktplatz herunter. Senden und empfangen Sie Sprach- und Video-Nachrichten. Gehen Sie online, und haben Sie Teil an der Spielerevolution.

### ANSCHLIEßEN


Bevor Sie Xbox Live verwenden können, müssen Sie Ihre Xbox an eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung anschließen und den Xbox Live-Service abonnieren. Um weitere Informationen zum Anschluss an Xbox Live sowie über die Verfügbarkeit von Xbox Live in Ihrer Region zu erhalten, besuchen Sie die Website [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

### JUGENDSCHUTZ

Mit diesen benutzerfreundlichen und flexibel einsetzbaren Tools können Eltern und Betreuer anhand der Altersfreigabe über die Spiele entscheiden, auf die junge Spieler zugreifen dürfen. Um weitere Informationen zu erhalten, besuchen Sie die Website [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).



## SPLITSCREEN

Um einen anderen Spieler ins Spiel zu bringen, drücken Sie  auf einem nicht verwendeten Controller. Bis zu vier Spieler können an einem Splitscreen-Spiel teilnehmen. Spieler erhalten ein Standardprofil, können aber auch jederzeit ein Gastprofil aus dem **Xbox Guide** auswählen.

## MIT EINSTUFUNG ODER OHNE EINSTUFUNG

Gesamtstatistiken können nur in Spielen mit Einstufung aufgezeichnet werden, in denen weniger Setup-Optionen verändert werden können. In Spielen ohne Einstufung kann jedes Setup gespielt werden.

## BESTENLISTEN

Mit dieser Option können Sie Ihre Leistung und Ihre sauer verdienten Statistiken mit denen anderer Scharfschützen auf der ganzen Welt vergleichen. Keine Bange, wenn immer jemand besser als Sie zu sein scheint: Ausreichend Training kann jeden zum Weltklassekämpfer machen.

## TEAMS

Jedes Team wird durch Charaktere aus dem Einzelspieler-Spiel repräsentiert und nach den Identitäten gruppiert. Der Spielbesitzer entscheidet, welche beiden Teams gegeneinander spielen. Die Teams können nicht dieselbe Identität haben.

## SCHNELLES DEATHMATCH

Dies ist die schnellste und unkomplizierteste Methode, eine **Deathmatch**-Lobby zu erreichen. Der Weg zu der Lobby hängt von mehreren Faktoren ab, darunter auch die Verbindungsgeschwindigkeit.

## SCHNELLE DARKOPS

Wie bei der Option **Schnelles Deathmatch**, bietet auch diese Option schnellen und einfachen Zugang zu einer **DarkOps**-Lobby.

## EIGENES SPIEL

Die Benutzung von **Eigenes Spiel** zeigt eine Liste potenzieller Lobbys an, die manuell durchgeblättert und ausgewählt werden können. Die Suche lässt sich eingrenzen, indem beliebige Optionen der **Eigenes Spiel**-Suchseite verändert werden.



## DEATHMATCH

Deathmatch ist eine Schöpfung der DataDyne Corporation. Die Spieler treten in virtuellen Arenen gegeneinander an und benutzen eine beliebige von mehreren Waffengruppen. Das Spiel hat den gesamten Erdball erobert und die besten Deathmatch-Spieler werden als Berühmtheiten gefeiert. Abgesehen von der starren Struktur der eingestufenen Spiele ist alles erlaubt, manche Spieler peppen das Spiel sogar mit Bots auf ...

### VOLLTREFFERZAHL

Ein Spiel Jeder-gegen-Jeden. Sieger ist der Spieler, der die meisten Volltreffer erzielt.

### TEAM-VOLLTREFFERZAHL

Ein reines Team-Spiel. Sieger ist das Team, das zusammen am meisten Volltreffer erzielt.

### KAMPF UM DIE FLAGGE

Ein reines Team-Spiel. Jedes Team versucht, die Flagge der gegnerischen Basis zu schnappen und diese zu erobern, indem sie sie in die eigene Basis bringen. Das Team mit den meisten eroberten Flaggen wird zum Sieger gekürt.

### TERRITORIUM-KAMPF

Ein reines Team-Spiel. Teams versuchen, mehrere neutrale Hügel zu erobern und zu halten, bis sie Punkte erbringen. Sieger ist das Team, das die meisten Territorien erobert und hält.

## DARKOPS

DarkOps ist ein rundenbasiertes Multiplayer-Spiel. Es ist ein langsames und taktischeres Spiel als Deathmatch. In jeder Runde müssen die Spieler Waffen mit ihrem persönlichen Vorrat an Geld kaufen, das sie bekommen, indem sie Feinde besiegen und Missionsziele des Szenarios erreichen.

### AUSLÖSCHUNG

Ein reines Team-Spiel. Das letzte Team mit überlebenden Mitgliedern gewinnt.

### GEMETZEL

Ein reines Team-Spiel. Ein Team verteidigt eine Basis, bekommt jeweils ein Leben und kann ganz normal Waffen kaufen. Alle anderen Teams haben nur einfache Waffen, aber unbegrenzte Leben. Das Team, das am längsten überlebt und dabei die Basis verteidigt, gewinnt.

### INFEKTION

Ein Spiel Jeder-gegen-Jeden. Es gibt zwei Gruppen von Spielern: infizierte und nicht infizierte. Die meisten Spieler fangen nicht infiziert an. Wenn ein Spieler stirbt, wird er Mitglied der infizierten Spieler. Wenn die nicht infizierten Spieler bis zum Ende des Spiels am Leben bleiben, sind sie die Einzigen, die Punkte bekommen. Wenn die infizierten Spieler sie auslöschen, bekommen sie als Einzige Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gesamtsieger.

### SABOTAGE

Ein reines Team-Spiel. Das Ziel ist Zerstörung – das Team, das dem Eigentum des anderen Teams den größten Schaden zufügt, gewinnt.



## ANPASSUNG

### STANDARD

Zu den Standardoptionen für die Anpassung des Spiels gehören Faktoren wie Waffen-Sets, Level-Varianten und Spieldauern.

Die zulässigen Limits sind bei Spielen mit und ohne Einstufung unterschiedlich, bei Spielen mit Einstufung sind sie restriktiver.

Wenn Sie das Spiel-Setup anpassen, sollten Sie bedenken, dass Standards nicht ohne Grund von Level zu Level variieren – sie wurden so eingerichtet, dass sie das optimale und zufriedenstellendste Spielerlebnis bieten. Dennoch kann jeder Spieler, dem ein bestimmtes Szenario vorschwebt (oder der einfach nur neugierig ist), die Standardeinstellungen ändern. Aber bedenken Sie, dass eine bestimmte Einstellung nicht zwangsläufig in jedem Level dasselbe Erlebnis mit sich bringt.

### FORTGESCHRITTEN

Fortgeschrittene Einstellungen finden sich mit größerer Wahrscheinlichkeit bei Spielen ohne Einstufung. Sie bieten Kämpfern die Möglichkeit, viele Optionen festzulegen: in welcher Basis ein Team erscheint, ob Bots mit im Spiel sind, ob bestimmte Fahrzeuge deaktiviert sind, ob billige und/oder umstrittene Waffen verfügbar sind, wie viel Geld jeder Spieler bekommt, um sie zu kaufen (nur DarkOps), und so weiter.

Wenn Sie ein wenig mit der **Kampfarena** vertraut sind, bieten Ihnen diese Optionen die Möglichkeit, das Erlebnis des Schlachtfelds auf Ihren persönlichen Geschmack zuzuschneiden, wie bescheiden oder anspruchsvoll er auch sein mag.

### SCHLUSSBEMERKUNG

Die Zeit der Ausbildung ist zu Ende. Geistige Vorbereitung hat ihre Grenzen. Worte allein können das Phänomen Deathmatch nicht beschreiben – man muss es erleben. Ihre praktische Ausbildung beginnt in dem Moment, in dem Sie dieses Handbuch zuschlagen und unsere Spielwelt betreten. Danke, dass Sie sich für DataDyne entschieden haben.

**dataDyne**

Ihr Leben | Unsere Hände

SMART-PAPER-SIDENOTE - 0113

### PERFECT DARK ZERO-TEAM

Hintergründe  
Lee Musgrave  
Keith Rabbette  
Ross Bury  
Gareth Cook  
Chris Woods  
David Buttress  
Neill Harrison  
Gavin Flint  
Gegenstände  
Jason Baggett  
Jim Ellis  
Animation  
Gary Talbot  
Matt Lewis  
Daniel Carey  
Animation (weitere)  
Diamuid Donohoe  
Motion-Capture  
Jon Mummery  
Gegenstandsgrafik  
John Doyle  
Verantwortlicher  
Konzeptgrafik  
Will Overton  
Verantwortlicher  
Charaktergrafik  
Kevin Bayliss  
Design, Handlung und  
Drehbuch  
Dale Murchie  
Multiplayer-Design  
Duncan Botwood  
Designassistenz  
Ross Bullimore  
Fahrzeuge und  
Bearbeitung  
Stewart Needham  
Verantwortlicher Spiel-  
Engine, Physik und  
Optimierung  
David Thomas  
Rendering und  
Spezialeffekte  
Cliff Ramshaw  
KI und Charactersystem  
Lee Hutchinson  
Minispiele, Multiplayer  
und Zwischensequenzen  
Jens Restemeyer  
Netzwerk  
Mark Edmonds  
Multiplayer  
Dave Herod  
Spielersteuerung und  
Animation  
Nicholas Makin  
Waffen und HUD  
(weitere)  
Laurie Cheers  
Audio und Lokalisierung  
James Lawrence  
KI, Level-Setup und  
Bosse  
Red Boyd  
Effekte  
Bjorn Madsen  
Koop  
Ian Bolton  
KI (weitere) und Bosse  
Adam Kitching  
Interface und HUD  
Gareth Lough  
Programmierung  
(weitere)  
Michael Evans  
Bots  
Kieran D'Archange  
Programmierung  
(weitere)  
Mike Vine  
Chris Pigas  
Tom Berry  
Software-Tests  
Tom Hill  
Charaktere  
Ryo Agarie  
Sergey Rakhmanov  
Donnchadh Murphy  
Zusätzlicher Dank  
Ken Lobb, Phil Spencer, Shane Kim, Peter Moore, Kiki Wolfkill, Curtis Neal, Phil Teschner, Andrew Franklin, Dustan Gourlie, Jimmy Bischoff, Marwan Jubran, Mike Ruete, Steve Dolan, TJ Duez, Mark Terrano, Jason Strayer, Tian Lim, Patrick O'Kelley, Jeff Sullivan, Oliver Miyashita, Stacey Law und James Colitz

Lee Schuneman  
Don McCorkindale-Dr.  
Carol  
Glen Wrage - Brother  
Clay  
Dan Russell - Brother  
Vigil  
Steve Hope Wynne-  
Father  
Jay Benedict  
Dan Russell  
Rupert Farley  
Ian Porter  
Doug Cockle  
Kayvan Novak  
Brad Lavelle  
Quarie Marshall  
John Kay Steel  
Eveline Novakovic  
Duncan Botwood  
Steve Mipass  
Jamie Hughes  
Estelle Ellis  
Ben Cullum  
John Silke  
Rare-Testteam  
Gesamter männlicher  
Sprachchor  
Außenaufnahmen  
Steve Burke  
Jamie Hughes  
Matthew Lee Johnston  
Jerry Schroeder  
Tawn Perkowski  
Produktmanagement  
John Dangelmans  
Gruppen-  
Produktmanagement  
Peter Kingsley  
Verantwortlicher  
Marketingmanagement  
Justin Kirby  
Public Relations-  
Management  
Jen Martin  
Verantwortlicher  
Verkauf-Entwicklung  
Jeff Spradling  
Software-  
Entwicklungstechnik  
Phil Bergman  
Dan Tunnell  
David Gasca  
Karie Daniel  
Matt Shimabuku  
Michael Forgey  
Mike Vargas  
Adam Johnson  
Benjamin Haynes  
Brian Fissel  
Brian McGee  
Chad Hakeman  
Chris James  
Christian Klepac  
Christopher Glycord  
Damian Smolko  
Dan Ballmer  
Dan Nations  
David Hayes  
David Peterson  
Eric Anderson  
Eric Brown  
Evan Lewis  
Laurence Johnson  
Graham Weatherly  
Jake Gilbar  
Jason Bowen  
Jeff Guy  
Jeremy Frazier  
Jeremy Jansen  
Jessica Bourne  
Joe Arcanti  
Joel Straight  
Jonathan Courney  
Josh Merker  
Justin Crabtree  
Justin Towle

John Guarassio-  
Zeigler  
Don McCorkindale-Dr.  
Carol  
Glen Wrage - Brother  
Clay  
Dan Russell - Brother  
Vigil  
Steve Hope Wynne-  
Father  
Jay Benedict  
Dan Russell  
Rupert Farley  
Ian Porter  
Doug Cockle  
Kayvan Novak  
Brad Lavelle  
Quarie Marshall  
John Kay Steel  
Eveline Novakovic  
Duncan Botwood  
Steve Mipass  
Jamie Hughes  
Estelle Ellis  
Ben Cullum  
John Silke  
Rare-Testteam  
Gesamter männlicher  
Sprachchor  
Außenaufnahmen  
Steve Burke  
Jamie Hughes  
Matthew Lee Johnston  
Jerry Schroeder  
Tawn Perkowski  
Produktmanagement  
John Dangelmans  
Gruppen-  
Produktmanagement  
Peter Kingsley  
Verantwortlicher  
Marketingmanagement  
Justin Kirby  
Public Relations-  
Management  
Jen Martin  
Verantwortlicher  
Verkauf-Entwicklung  
Jeff Spradling  
Software-  
Entwicklungstechnik  
Phil Bergman  
Dan Tunnell  
David Gasca  
Karie Daniel  
Matt Shimabuku  
Michael Forgey  
Mike Vargas  
Adam Johnson  
Benjamin Haynes  
Brian Fissel  
Brian McGee  
Chad Hakeman  
Chris James  
Christian Klepac  
Christopher Glycord  
Damian Smolko  
Dan Ballmer  
Dan Nations  
David Hayes  
David Peterson  
Eric Anderson  
Eric Brown  
Evan Lewis  
Laurence Johnson  
Graham Weatherly  
Jake Gilbar  
Jason Bowen  
Jeff Guy  
Jeremy Frazier  
Jeremy Jansen  
Jessica Bourne  
Joe Arcanti  
Joel Straight  
Jonathan Courney  
Josh Merker  
Justin Crabtree  
Justin Towle

Kristen Linstead  
Luis Delgado-  
Eberhardt  
Matthew Dobervich  
Michael Garrity  
Michael Gombas  
Mike Metuliy  
Nat Schwartz  
Nathan Schneider  
Paul Kilanowski  
Peter Carrier  
Robert Shino  
Robert Ulrich  
Robert West  
Rodney Lo  
Ryan Scott  
Scott Miller -  
SOE  
Scott Mizzi-Gili  
Silas Ray  
Ted Lockwood  
Thomas Elliott  
Timothy Christensen  
Tim Morel  
Trevor Homer  
Brian Fetty  
Brian Noonan  
Greg Hanefeld  
Joe Ezell  
Joel Jackson  
John Thomas  
Matthew Germann  
Theodore Lankford  
Globales  
Produktmanagement  
John Dangelmans  
Gruppen-  
Produktmanagement  
Peter Kingsley  
Verantwortlicher  
Marketingmanagement  
Justin Kirby  
Public Relations-  
Management  
Jen Martin  
Verantwortlicher  
Verkauf-Entwicklung  
Jeff Spradling  
Software-  
Entwicklungstechnik  
Phil Bergman  
Dan Tunnell  
David Gasca  
Karie Daniel  
Matt Shimabuku  
Michael Forgey  
Mike Vargas  
Adam Johnson  
Benjamin Haynes  
Brian Fissel  
Brian McGee  
Chad Hakeman  
Chris James  
Christian Klepac  
Christopher Glycord  
Damian Smolko  
Dan Ballmer  
Dan Nations  
David Hayes  
David Peterson  
Eric Anderson  
Eric Brown  
Evan Lewis  
Laurence Johnson  
Graham Weatherly  
Jake Gilbar  
Jason Bowen  
Jeff Guy  
Jeremy Frazier  
Jeremy Jansen  
Jessica Bourne  
Joe Arcanti  
Joel Straight  
Jonathan Courney  
Josh Merker  
Justin Crabtree  
Justin Towle

## PSS\*

## TTY\*\*

Australien	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	08000 44 12 8732	08000 44 12 8733
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Portugal	800 844 059	800 844 060
España	900 94 8952	900 94 8953
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

\* PSS - Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Servicio de Apoyo a Clientes; Servicio de soporte técnico.

\*\* TTY - Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto. For more information, visit us on the Web at [www.xbox.com](http://www.xbox.com).

Die in diesen Unterlagen enthaltenen Angaben und Daten, einschließlich Hinweise auf URLs und weitere Internet-Websites, können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Die in den Beispielen verwendeten Firmen, Organisationen, Produkte, Domännennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orte und Ereignisse sind frei erfunden, und jede Ähnlichkeit mit bestehenden Firmen, Organisationen, Produkten, Domännennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orten oder Ereignissen ist rein zufällig, soweit nichts anderes angegeben ist. Die Benutzer sind verantwortlich für das Einhalten aller anwendbaren Urheberrechtsgesetze. Unabhängig von der Anwendbarkeit der entsprechenden Urheberrechtsgesetze darf ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der Microsoft Corporation kein Teil dieses Dokumentes für irgendwelche Zwecke vervielfältigt oder in einem Datenempfangssystem gespeichert oder darin eingelesen werden, unabhängig davon, auf welche Art und Weise oder mit welchen Mitteln (elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufzeichnen usw.) dies geschieht. Es ist möglich, dass Microsoft Rechte an Patenten bzw. angemeldeten Patenten, an Marken, Urheberrechten oder sonstigem geistigen Eigentum besitzt, die sich auf den fachlichen Inhalt dieses Dokuments beziehen. Das Bereitstellen dieses Dokuments gibt Ihnen jedoch keinen Anspruch auf diese Patente, Marken, Urheberrechte oder auf sonstiges geistiges Eigentum, es sein denn, dies wird ausdrücklich in den schriftlichen Lizenzverträgen von Microsoft eingeräumt.

Hier genannte Namen tatsächlicher Unternehmen und Produkte können Marken der jeweiligen Eigentümer sein.

Das unberechtigte Kopieren, die Zurückentwicklung (Reverse Engineering), Übertragung, öffentliche Aufführung, Vermietung, das Spielen gegen Zahlung eines Entgelts und die Umgehung von Urheberrechtsmaßnahmen sind strengstens untersagt.

© & © 2005 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, Joanna Dark, Perfect Dark, Perfect Dark Zero, Rare, das Rare-Logo, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox Live und die Logos von Xbox und Xbox Live sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation oder von Rare Limited in den USA und/oder anderen Ländern. Rare Limited ist ein Tochterunternehmen der Microsoft Corporation.



Verwendet Bink Video. © Copyright 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc.



Hergestellt unter Lizenz von Dolby Laboratories.



[www.tor.com](http://www.tor.com)

Lesen Sie das Buch Perfect Dark: Initial Vector von Greg Rucka. Jetzt im Buchhandel erhältlich.



[www.sumthing.com](http://www.sumthing.com). Soundtrack erhältlich bei Sumthing Distribution. Sprachaufnahmen von Outsource Media Ltd.

Musik geschrieben und eingespielt von Dave Clynick. Produziert und abgemischt von Andy Gray und Dave Clynick in den Strongroom Studios, London. Tontechnik: Andy Gray. Zusätzliche Pro Tools-Bearbeitung und Aktualisierungen: Ian Dowling. Musik gemastert von Tim Young bei Metropolis, London. „Glitter Girl“ „Evil Side“ und „Pearl Necklace“ eingespielt von MorissonPoe, Text von Jean Morisson, Musik von MorissonPoe, mit freundlicher Genehmigung durch Ethology/Sidecar Records. Copyright 2005 In Delirium Publishing. Alle Rechte vorbehalten. Mit Erlaubnis verwendet. „Umelight“ eingespielt von Kepi und Kat, geschrieben von Jeff Steinmetz und Katrina Steinmetz, Urge Productions. [www.urgeproductions.com](http://www.urgeproductions.com). Alle Rechte vorbehalten. Mit Erlaubnis verwendet.

Besuchen Sie Perfect Dark Zero im Internet unter  
[www.perfectdarkzero.com](http://www.perfectdarkzero.com)